

Universidade Federal do Rio de Janeiro
Escola de Belas Artes
Comunicação Visual Design
TCC

**“AJUDE SUA ALTEZA!!”: DESVENDANDO
CONTOS DE FADAS E A CONCEPÇÃO DE
UMA SÉRIE ANIMADA**

Aluna: Marina Vasconcelos
Orientador: Marcelo Ribeiro

Rio de Janeiro
2018.1

Todos os direitos reservados. É proibida a reprodução total ou parcial do trabalho sem autorização do autor, do orientador e da universidade.

V 331a

Vasconcelos, Marina Correia, 1994 –

Ajude Sua Alteza! : desvendando contos de fadas e a concepção de uma série animada / Marina Correia Vasconcelos. – 2018.

... f. : il.

Orientador: Prof. Marcelo Ribeiro

Trabalho de conclusão de curso (graduação). – Universidade Federal do Rio de Janeiro, Escola de Belas Artes, Curso de Comunicação Visual – Design, 2018.
Animação (Cinematografia) 2. Desenho animado I. Ribeiro, Marcelo

CDD: 741.5

AGRADECIMENTOS

Concluir essa etapa da minha vida não seria possível sem todo o apoio de tantas pessoas queridas, que estavam comigo na hora das risadas e na hora das lágrimas.

Agradeço aos meus pais, que sempre me deram todo o apoio para fazer aquilo que eu sempre quis: desenhar, desenhar, desenhar.

Ao meu orientador Marcelo Ribeiro, que soube me acalmar sempre que eu achei que tudo ia sair do controle, obrigada de verdade por toda a paciência e atenção nesse meu último ano de UFRJ.

Obrigada especial à minha tia Ana Lúcia que nos 45 do segundo tempo me ajudou na revisão da monografia.

Agradeço à equipe maravilhosa do Copa Studio, que me aguenta falando “esse é o ano em que eu me formo” há pelo menos uns dois anos. Agora é sério, galera.

De todas as coisas que a UFRJ me trouxe as melhores foram as amigas Iana Alves e Marcela Diego. Obrigada por dividirem esse período complexo comigo e me mostrarem que era possível se formar.

Obrigada às Biancas: minha dupla de psicóloga e psiquiatra que cuidaram da minha cabecinha ansiosa nesses últimos e turbulentos anos de faculdade.

Obrigada à minha grande amiga e melhor parceira de trabalhos, Cora Ottoni. Seu esforço e paixão pela profissão me inspiram todos os dias.

Obrigada à Amanda Hupsel, minha amiga para a vida toda. Essas ideias malucas começaram numa das nossas mil conversas, como sempre.

Dedico esse trabalho à memória da minha querida avó Luiza, ela nunca me deixou de verdade.

RESUMO

Vasconcelos, Marina. Ajude Sua Alteza!!: desvendando contos de fadas e a concepção de uma série animada.

Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Comunicação Visual – Design)
Escola de Belas Artes, Universidade Federal do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2018.

Projeto de conceituação gráfica e narrativa de série animada voltada para a faixa etária 9-12 anos, com temática fantástica inspirada em contos de fadas e contendo protagonista feminina. Busca-se entender e desconstruir padrões seguidos por contos de fadas, como a princesa indefesa, a madrasta malvada e o príncipe encantado. O processo de criação de uma série animada, desde a ideia inicial até o produto final, é abordado, com foco no estágio de conceituação.

Palavras-chave: animação, narrativa, ilustração, conceito de personagem, contos de fadas, representatividade feminina.

ABSTRACT

Vasconcelos, Marina. Help Your Highness!!: unravelling fairy-tales and the conception of an animated series.

Escola de Belas Artes, Universidade Federal do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2018.

Project of visual and narrative conception of an animated series for 9-12 years old viewers, fantasy-themed inspired by fairy tales and with a female protagonist. We look to understand and deconstruct patterns followed by fairy tales like the princess in distress, the evil stepmother and the enchanted prince. The process in the creation of an animated series, from the first idea up to the final product is approached, focusing in the stage of conception.

Key words: animation, narrative, illustration, character design, fairy-tale, women representation.

SUMÁRIO

1 APRESENTAÇÃO	9
1.1 COMO MATERIAL FINAL DO TRABALHO APRESENTO	9
2 CRIANDO UMA SÉRIE ANIMADA EM 2D	11
2.1 SURGE UMA IDEIA	11
2.2 MAS COMO SE PRODUZ UMA ANIMAÇÃO 2D?	13
2.2.1 Pré-produção	14
2.2.1.1 Roteiro	14
2.2.1.2 Design de personagens	14
2.2.1.3 Storyboard	18
2.2.1.4 Gravação de vozes	19
2.2.1.5 Animatic	19
2.2.1.6 Rigging	19
2.2.1.7 Design de Cenários	20
2.2.1.8 Setup	22
2.2.2 Produção	22
2.2.2.1 Animação	22
2.2.3 Pós-produção	23
2.2.3.1 Composição e finalização	23
2.2.3.2 Edição de vídeo	23
2.2.3.3 Edição de som	23
2.2.3.4 Trilha sonora	24
2.2.3.5 Mixagem de som	24
2.2.3.6 Master	25
3 CONSIDERAÇÕES SOBRE O DIA A DIA EM UM ESTÚDIO	27
3.1 EXPECTATIVA X REALIDADE	27
3.2 TRABALHO EM GRUPO	27
4 AJUDE SUA ALTEZA!! – A BÍBLIA DO PROJETO	29
4.1 INSPIRAÇÕES	29
4.2 CRIAÇÃO DA LOGO	29
4.3 HISTÓRIA	32
4.3.1 Por que contos de fadas?	32
4.4 PERSONAGENS	33
4.4.1 Personagens principais	35
4.4.2 Personagens secundários	36

4.5 CONCEITOS DE LOCAÇÃO	38
4.5.1 Reino de Lille Arbore	39
4.6 SINOPSES	40
4.7 NÃO ESQUEÇA O E-MAIL!	42
4.8 BÍBLIA PRONTA! ...E AGORA?	
4.8.1 Como eu entro em contato com um canal, uma produtora, um edital?	43
5 CONCLUSÃO	45
6 GLOSSÁRIO	47
7 REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS	49

1 APRESENTAÇÃO

Sempre gostei de desenhar e sempre gostei de assistir a desenhos animados. Fora um breve momento da minha infância onde pensei que ser tratadora de zoológico seria boa ideia, o resto da minha vida eu sempre soube que queria ser ilustradora. Minha mãe trabalha como diagramadora e se formou em design também pela UFRJ, meu pai é ilustrador autodidata desde muito novo. Toda a minha infância foi cercada de papel e lápis. Na hora de escolher a faculdade minha primeira escolha foi o curso de Comunicação Visual Design da UFRJ, mas foi somente em 2014, durante meu terceiro período da faculdade, quando fui convidada a participar do Estúdio Escola de Animação, que redescobri minha paixão por animação num prisma profissional.

Em 2015 entrei no Copa Studio como estagiária na arte da primeira temporada de Irmão do Jorel, em 2016 fui efetivada e desde então continuo lá. Fiz grandes amigos no estúdio e com alguns deles participei de dois curtas para a maratona animada do Anima Mundi. Creio que não há melhor oportunidade para compartilhar o que aprendi sobre produção de desenhos animados nesses quatro anos de estúdio do que no meu trabalho final.

Sobre o projeto, apresento-lhes uma proposta de série animada de minha autoria, intitulada *Ajude Sua Alteza!!*. Príncipes, princesas, cavaleiros, bruxas, fadas... todos esses personagens habitam nosso imaginário desde pequenos, com suas histórias fantásticas, épicas, românticas, trágicas ou divertidas. Inspirada nessas histórias, apresento a vocês um reino onde nem tudo é o que parece: princesas podem ser cruéis, madrastas podem ser boas, príncipes também precisam de ajuda. No meio disso uma jovem busca ser a melhor cavaleira de todos os reinos, viajando por florestas encantadas, procurando artefatos há muito esquecidos, salvando príncipes desesperados.

1.1 COMO MATERIAL FINAL DO TRABALHO APRESENTO:

1. esta monografia que você tem em mãos, contendo as etapas da produção de uma série animada 2D em estúdio, minhas visões e experiências trabalhando com animação, minhas inspirações e processos na criação do projeto etc.

2. uma bíblia de animação salva em pdf., tendo sido planejada como livro e que pode eventualmente ser impressa. A bíblia contém tudo o que é importante para uma apresentação de projeto de série animada: a história, os personagens, os conceitos de cenário, sinopses de episódios etc.

2 CRIANDO UMA SÉRIE ANIMADA EM 2D

2.1 SURGE UMA IDEIA

De onde nasce uma ideia de série animada? Pode ser de um rascunho de personagem, de um sonho maluco qualquer ou quem sabe de um bate-papo informal no meio de uma pausa para o lanche. Nesse primeiro momento aquela ideia está ali flutuando acima das nossas cabeças, junto com prazos de trabalhos e a lista de compras do mês, pronta para ser fisgada e passada para o papel. Para que você consiga dar forma a essa ideia e transformá-la em um produto vendável o melhor é conseguir se organizar em etapas e estipular prazos para si mesmo. A ideia é sua, geralmente não vai ter mais ninguém além de você para te cobrar isso.

No meu caso, a ideia para a história começou de por volta de 2014 durante uma conversa com minha amiga Amanda. Na época estávamos super entretidas com jogos de RPG Maker (software que permite a programação de jogos simples para computador), como *IB* e *Yume Nikki*, e queríamos criar um jogo próprio. Rabisquei alguns personagens, pensamos em algumas coisas para a história mas no final o jogo nunca foi pra frente.

Porém, em 2015, durante a aula de quadrinhos que puxei na faculdade, resolvi visitar meus rascunhos de personagem e dar uma nova vida a esse projeto: assim nasceu um quadrinho colorido de 16 páginas chamado *Resgate*.



Primeiros rascunhos do Príncipe Sapo.



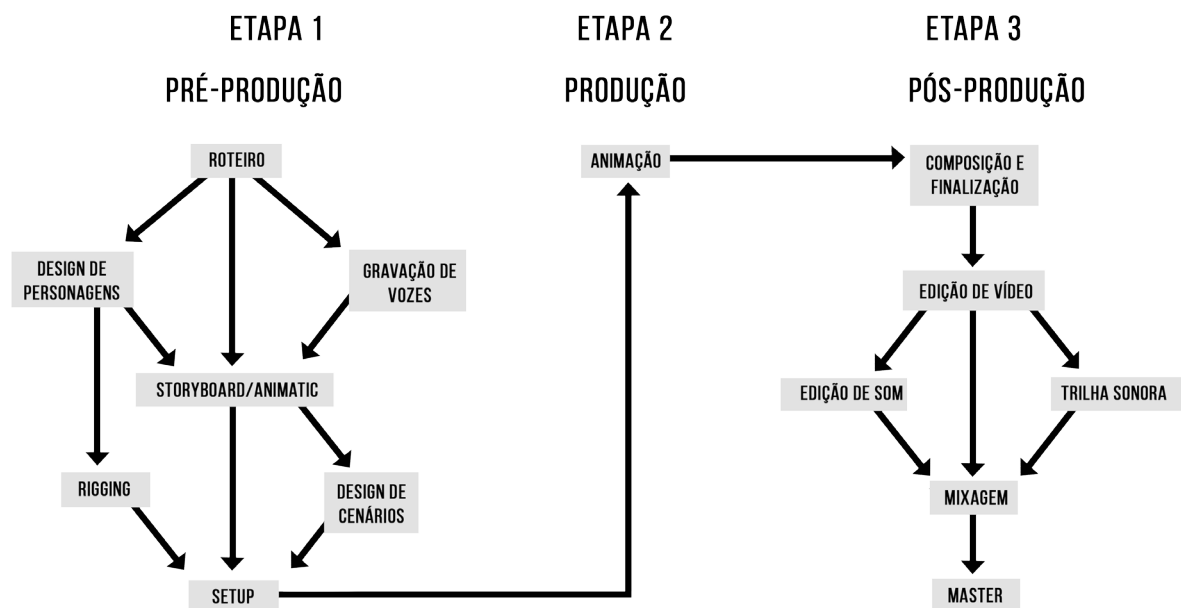
Capa e páginas do quadrinho *Resgate*, 2015.

A história era uma paródia do conto de fadas *O Príncipe Sapo*, onde a heroína precisa salvar um belo príncipe das garras de um mago vingativo, tudo para no final descobrir que o tal príncipe era na verdade um sapo.

Avançando mais no tempo, chegamos em 2017, onde comecei efetivamente este projeto de conclusão de curso que você tem em mãos. Depois de ter entrado de cabeça no mundo do desenho animado, trabalhando no Copa Studio desde 2015, resolvi que aproveitaria meus conhecimentos na área de animação adaptando e incrementando o enredo do quadrinho para um projeto de série animada.

2.2 MAS COMO SE PRODUZ UMA ANIMAÇÃO 2D?

Usando o esquema apresentado pelo diretor de animação (e sócio e proprietário da Split Studios), Jonas Brandão, durante sua palestra para a conferência virtual Iconic de 2015, podemos verificar as etapas de produção de uma série animada:



Esquema de etapas de uma produção de animação, por Jonas Brandão.

Em seguida vamos descobrir um pouco sobre o que fazemos em cada uma dessas etapas e subetapas.

2.2.1 Pré-produção

É o começo de todo projeto, onde criamos e preparamos materiais que serão usados como referências do que queremos que seja feito durante a produção. Na pré-produção criamos as bases, os alicerces do projeto: roteiro, personagens, cenários, props, vozes etc.

2.2.1.1 Roteiro

Quando falamos de uma série animada normalmente começamos apresentando argumentos e sinopses para os episódios. Se as sinopses agradam e são aprovadas então prosseguimos para escrever o roteiro completo da maneira como deve ser. É nessa hora que descrevemos a história, os personagens, cenários e diálogos. Tudo precisa estar descrito de modo que fique claro para qualquer um que leia esse roteiro do que se trata a sua ideia.

Também existem séries que trabalham com roteiros mais simples que outras, deixando bastante em aberto para que o artista de storyboard tenha liberdade de criar diálogos e situações para o episódio. Essas séries nós chamamos de *storyboard driven*, que em tradução literal significa “dirigida pelo storyboard”. Durante a conferência Pictoplasma de 2014 Ben Bocquelet, criador da série *O Incrível Mundo de Gumball*, falou um pouco sobre o processo de criação de um episódio e apresentou um exemplo de roteiro que não passava de um pouco mais de um parágrafo contendo a ideia central da história e quais personagens estariam nele, sem nenhuma sugestão de diálogo ou indicações específicas de locação. Essa liberdade pode ser muito positiva quando tratamos de séries de comédia que não requerem uma continuidade tão dura. Por exemplo, você pode assistir um episódio de *Bob Esponja* hoje, pular três na sequência e assistir a mais um, pois serão temas diferentes, mas com histórias que fecham no próprio episódio. Já séries como *Gravity Falls* ou *Bojack Horseman* possuem tramas que se desenvolvem ao longo de toda a temporada, o que exige um roteiro mais elaborado e minucioso para cada episódio.

2.2.1.2 Design de Personagens

Uma parcela de diretores e roteiristas seguem o preceito de que os personagens são mais importantes que a história em si. Isso não significa que uma história fraca mas com personagens interessantes é o suficiente, mas que, muitas vezes, é desenvolvendo o personagem, mostrando seus interesses, motivações, pontos posi-

tivos e negativos, passados, aparência, que se dará início à construção do universo e da história ao seu redor, e não o contrário.

No texto *“O design no processo de criação de narrativas infantis: estudos para o desenvolvimento de roteiros para uma série animada educativa”* os autores citam a seguinte frase: *“Alguns diretores e roteiristas identificam o personagem como sendo mais importante que a história, justamente pelo fato dele imitar as ações humanas, representá-las na obra de ficção (MOLETTA, 2009).”* Realmente, será através destes personagens que os espectadores irão se identificar e criar um interesse em acompanhar sua jornada.

“Para Seegmiller (2008) o design de personagens é o ato de criar algo ou alguém, que em um determinado contexto ou ambiente, provoca algum tipo de crença, reação ou expectativa do público, ou seja, que provoca a imersão do espectador nas suas ações. Dentro deste cenário, é necessário pensar no personagem como um sujeito que tem sentimentos e percepções inseridos no universo da série. Para isso, deve incorporar alguns padrões morais e comportamentais – muitas vezes encontrados nos mitos – que despertem algum tipo de empatia nas pessoas que os assistem. As premissas para definir os perfis psicológicos dos personagens seguem os estudos do mito e da psicologia arquetípica desenvolvidos por Carl Jung (2000), Joseph Campbell (2007) e Christopher Vogler (2006).”(O design no processo de criação de narrativas infantis: estudos para o desenvolvimento de roteiros para uma série animada educativa, Revista Digital Arte&, São Paulo, v. XV, 2014)

Contudo, a importância do universo em que o personagem está inserido jamais deve ser descartada. Segundo a psicanálise, uma parte de nosso jeito de ser será moldada pelo ambiente do qual fazemos parte. Um local pode estar tão entrelaçado à história e aos seus personagens que podemos admiti-lo como um dos protagonistas da trama, a exemplo da catedral de Notre Dame, no livro *O Corcunda de Notre Dame* de Victor Hugo.

No primeiro momento da criação é interessante explorar ao máximo as possibilidades de acordo com o que esperamos passar com o personagem. Não tenha medo de testar tudo que quiser e também não tenha medo de mudar tudo caso uma boa ideia apareça, só por estar apegado ao início do projeto. Em *Frozen*, da Disney, a personagem de Elsa tinha sido imaginada inicialmente como a vilã, uma vez que a história é baseada no conto *A Rainha da Neve* de Hans Christian Andersen. Porém, durante a criação da música mais famosa da trilha, *Let It Go*, ficou claro que seria mais interessante mudar a personagem e o foco da trama para a relação entre as irmãs. Alguns dos conceitos originais de Elsa como vilã podem ser encontrados no artbook *The Art of Frozen*.

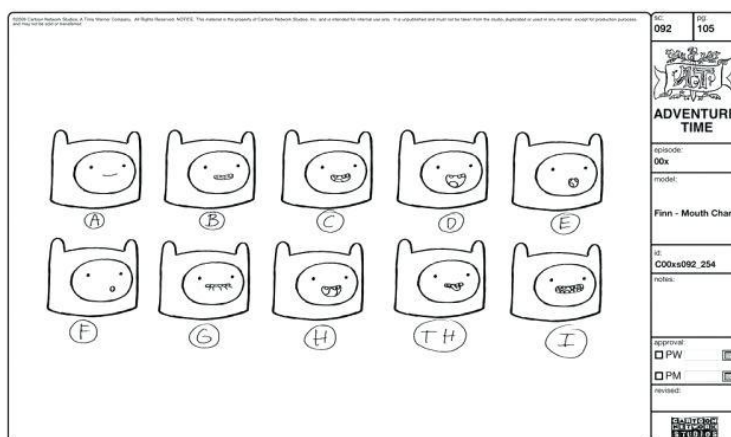


Conceito de arte das personagens Anna e Elsa de Frozen por Claire Keane.

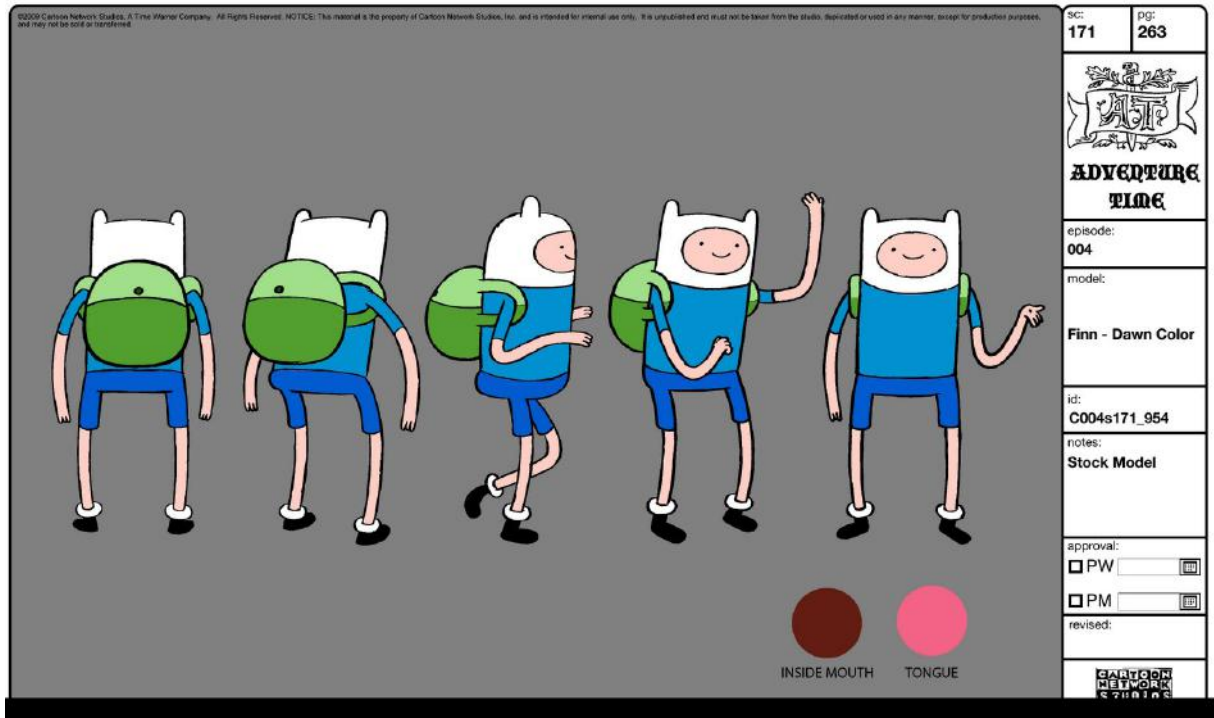
Estamos falando de animação 2D para série, portanto geralmente o conceito final estabelecido precisa que o personagem seja “animável”, ou seja, que as proporções do corpo e peças (cabeça, tronco, membro, etc) sejam próprias para que a animação fique fluida e boa de ser trabalhada. Um personagem cheio de detalhes, por exemplo, pode dificultar ou até mesmo limitar as poses que um animador utilizará em cena. Já um personagem simples demais também pode acabar ficando sem graça ou dependendo exclusivamente das expressões do rosto para passar emoção/ação.

Existem também casos de exceção como por exemplo *South Park*, em que os movimentos são mais rígidos e a troca de peças (mãos, olhos, bocas, etc) é limitada propositalmente para ficar com uma aparência de recorte feito à mão.

É preciso que os animadores tenham acesso às vistas principais dos personagens, expressões e bancos de bocas para o *lipsync*, que é quando se anima a boca em sincronia com o áudio das vozes gravadas. As vistas principais são geralmente frente, perfil, costas e três quartos de frente.



Banco de bocas do personagem Finn de *Hora de Aventura*.

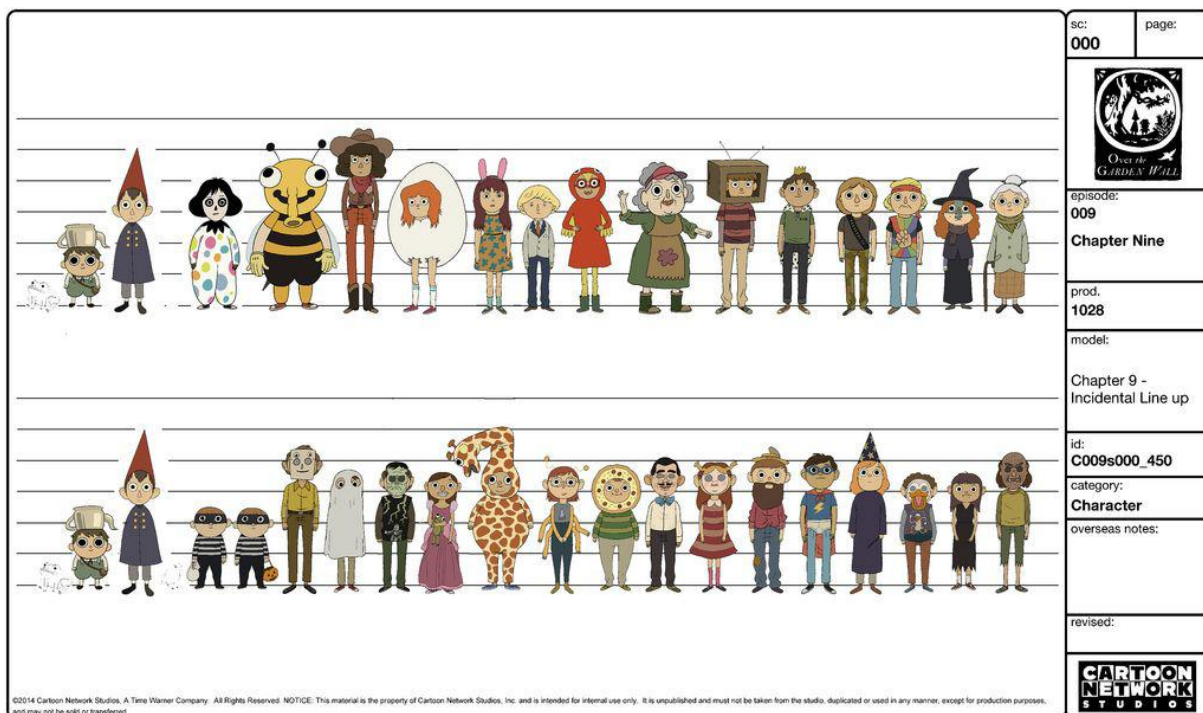


Poses do personagem Finn de *Hora de Aventura*.



Rascunho da personagem Alex de *Ajude Sua Alteza!!* e versões finalizadas com variação de paleta de cores.

Outro arquivo de referência que deve vir do departamento de design de personagens é o *lineup*, que é quando colocamos todos os personagens enfileirados um do lado do outro para ter a noção da proporção entre eles.



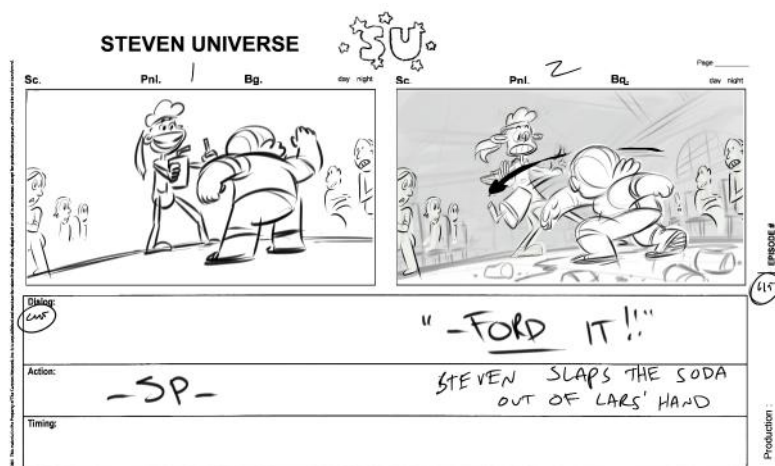
Lineup do episódio nove dos personagens de *Over the Garden Wall*.

2.2.1.3 Storyboard

O storyboarder deve receber o conceito dos personagens, conceitos de cenário (se houver), o roteiro e normalmente ter uma reunião com o diretor para que seja passado um briefing de tudo o que ele espera para aquele episódio, curta, filme, etc.

É importante em um storyboard que, por mais simples que ele seja em questão de detalhes, o posicionamento dos personagens com relação ao cenário esteja claro. Perspectiva correta, poses e expressões são outros pontos essenciais. O lineup dos personagens também precisa ser respeitado nesse momento.

Enquadramento de cena, ou seja o posicionamento da câmera, o acting (a atuação) dos personagens, jogos de câmera, tudo isso precisa estar claro no storyboard.



Storyboard do episódio nove Tiger Millionaire, de *Steven Universo*.

2.2.1.4 Gravação de Vozes

Em geral a gravação de vozes é feita antes da animação. O ator, com a criação da voz original da personagem, ajuda o animador a criar a expressão corporal da animação. É também a partir dessas gravações de vozes que o animador irá planejar o lipsync, a sincronia labial dos personagens com a voz.

Quando porventura é preciso produzir algum diálogo ou frase depois que já foi animado, o ator deve receber um arquivo da cena com uma voz guia ditando a frase no tempo em que ela deve ser gravada para casar com o tempo da personagem.

2.2.1.5 Animatic

Depois de pronto e aprovado o storyboard e a gravação das vozes chega a hora de montar o animatic. O animatic é como um esboço da animação, é o storyboard com movimento e som e será a primeira representação videográfica da sua ideia.

Unimos as imagens do storyboard com as vozes gravadas, eventualmente colocamos alguma trilha se já houver e montamos tudo com o tempo de duração de cada cena. Ao final do processo teremos um arquivo de vídeo que será quase o seu filme, onde podemos verificar se a história está fazendo sentido na sequência de cenas, se o tempo está rápido demais, ou bom, ou lento, se alguma cena precisa ser cortada, quais são os jogos de câmera etc.

2.2.1.6 Rigging

Dependendo da técnica de animação que será usada na produção da série, como por exemplo em nosso caso, onde estamos falando sobre animação 2D para série, é preciso existir a etapa de rigging. Essa etapa consiste em pegar o material liberado pelo departamento de design de personagem, abrir no software de animação utilizado no estúdio (ex: ToonBoom Harmony, Adobe Flash, etc) e retrazar, separando as peças (cabeça, olhos, bocas, pernas, mãos, etc) e programando os mecanismos que o personagem precisa para ser animado.

A equipe de rigg deve estar sempre em contato com o diretor de animação, para saber quais as necessidades dos animadores.

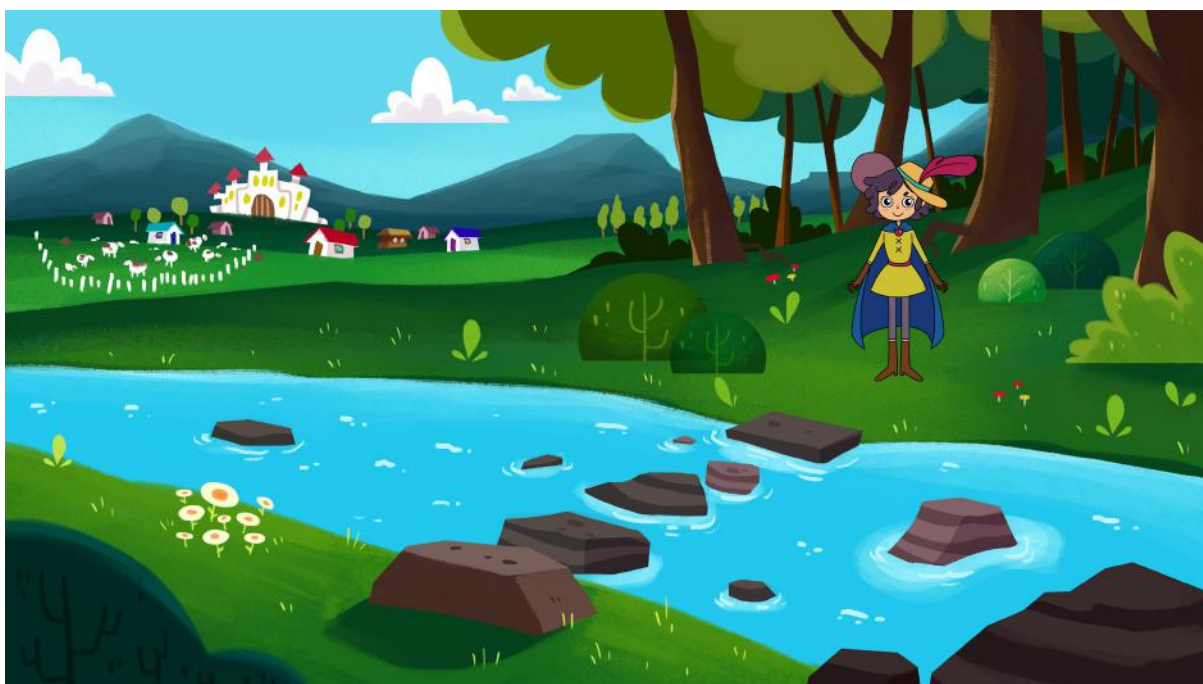
Se ao invés de 2D estivéssemos falando sobre stop-motion ao meu ver essa etapa seria equivalente à da construção dos puppets, os bonecos utilizados na animação.

2.2.1.7 Design de Cenários

O design dos cenários é pensado para casar com a proposta da série. Ele precisa dialogar com a história, os personagens, a faixa etária; ser claro e preciso com o que a cena deseja passar; ter consistência no estilo e ser visualmente agradável.

Na hora da produção dos cenários é preciso ter o animatic completo para que seja feita uma decupagem, que é quando dividimos o episódio em cenas. Cada cena terá uma numeração e a partir daí podemos verificar quantos e quais cenários novos precisarão ser feitos no episódio. Nem toda cena significa um cenário novo. Podemos, por exemplo, ter em um episódio 30 cenas que se passam num ambiente de floresta espalhadas no início, meio e fim desse episódio. Em algumas cenas mostramos o plano aberto desse cenário, que é a visão total dele. Em outras há uma aproximação do rosto da personagem, portanto só vamos precisar mostrar um pedaço do cenário, e faremos um corte.

Cenários grandes, com um grande nível de aproveitamento e questão de número de cenas, nós costumamos chamar de master. Por outro lado às vezes temos uma cena que poderia até caber dentro da master, mas que vai precisar de um nível maior de detalhamento, então separamos em um novo arquivo que costumamos chamar de dedicado.



Conceito de cenário da Floresta Encantada para *Ajude Sua Alteza!!*.

A criação do cenário varia de acordo com a proposta do design da série. Algumas animações criam cenários 2D digitais, como é o caso de *Ajude Sua Alteza!!*, outros criam cenários 3D, alguns misturam estilos diferentes como é o caso de *O Incrível Mundo de Gumball*, que se utiliza de desenhos 2D, 3D e fotocomposição.

Durante a primeira temporada de *O Irmão do Jorel* todos os cenários eram feitos com linha a lápis, escaneados, montados e coloridos no computador, com o programa Photoshop. Nas temporadas seguintes substituímos a linha do lápis por um pincel do Photoshop que simulava a textura de lápis no papel, o que manteve o estilo e acelerou a produção, já que o processo de escanear o cenário em papel levava muito tempo.

Outra demanda que poderá vir do cenário (e algumas vezes do departamento de design de personagem) são os **props**, que é como chamamos os objetos utilizados em cena pelos personagens. Veículos, comidas, espadas, guarda-chuvas... tudo que o personagem interagir diretamente pode ser um prop. O design dele pode variar entre se aproximar mais do cenário ou do personagem, dependendo do que combinar mais. Por exemplo, uma espada que será utilizada pelo personagem e ficará em contato constante com ele é mais interessante ter a estética semelhante a do personagem. Já uma flor que o personagem irá arrancar de uma árvore do cenário deve estar integrada ao cenário para não ficar óbvia qual será a interação naquele momento.



Conceitos para a varinha da bruxa de *Ajude Sua Alteza!!*.

2.2.1.8 Setup

Nessa etapa tudo o que foi produzido até agora é organizado e colocado à disposição dos animadores, para que eles então comecem a etapa da produção.

No caso dos cenários, quando eles estão prontos é preciso separar os recortes das cenas, que chamamos de crops. Por exemplo, podemos preparar a arte de um cenário da Floresta Encantada que irá ser utilizado em dois momentos diferentes da animação, um fechado e outro aberto, portanto ele é produzido num tamanho grande, tendo no layout as marcações de onde precisaremos fazer esses recortes de acordo com as cenas do storyboard.

A maneira como exportamos o arquivo para o programa que será utilizado na animação, ou montagem do arquivo final do episódio, costuma ser em PSD. Achatamos as camadas em grupos, dependendo do que precisa ficar separado no programa para os animadores, e salvamos com o nome ou número do take.

No caso de uma animação stop-motion, por exemplo, o set-up pode significar a montagem da maquete de cenário, verificar se o enquadramento de cena na câmera está correto, se a iluminação está apropriada para que o personagem não fique com a luz estourada etc.

2.2.2 Produção

Etapa onde toda a equipe de animação estará trabalhando para dar vida ao seu filme.

2.2.2.1 Animação

Existem vários tipos de técnicas de animação: 2D, 3D, stop-motion, pixelation, etc. Cada técnica exige programas, recursos e sub etapas diferentes.

Como estamos falando de animação 2D para série alguns exemplos de programas são Flash, ToonBoom, TV Paint.

Alguns animadores que trabalham com curtas autorais também gostam de utilizar o próprio Photoshop para animar, como é o caso do americano Charles Huettner e do australiano Alex Grigg.

Alex, em seu tutorial *Photoshop Animation Techniques (Redux, Creative Cloud)* disponível no Vimeo, diz que “[...] enquanto ele (Photoshop) não é um programa que foi construído com a animação especialmente em mente ele tem grande potencial como uma ferramenta para animação. A habilidade de controlar uma estética com

o programa traz uma sensação de familiaridade e infinitas possibilidades para o seu resultado final.” Realmente, apesar de não ser muito prático animar no Photoshop em termos técnicos, as opções de estilos de brush, aplicação de padronagens etc são muito mais variadas, dando um ar mais artístico a peça final.

2.2.3 Pós-produção

A pós-produção compreende uma série de processos que são feitos depois que a animação está pronta.

2.2.3.1 Composição e Finalização

Na composição se dá o momento onde juntamos a animação do personagem pronta com o cenário finalizado, num programa de edição como por exemplo o After Effects, e acrescentamos algum efeito se necessário. Por exemplo, em uma cena em que está nevando, acrescentamos o efeito de flocos de neve caindo. Ou em uma cena com uma composição elaborada onde vários personagens estão reunidos em volta de uma fogueira à noite colocamos o efeito de luz em movimento que emana do fogo nos personagens e no cenário, e por aí vai. Tratamentos de cor nas cenas também se aplicam a essa etapa.

2.2.3.2 Edição de Vídeo

Uma vez que todas as suas cenas estão compostas e renderizadas passamos para a etapa de edição de vídeo, que será feita com base no que foi definido no animatic na questão da ordem de sequência de cenas, duração, ritmo do filme, etc. Na edição juntamos todas essas cenas prontas de acordo com o animatic e fazemos pequenos ajustes quando necessários.

2.2.3.3 Edição de Som

É a etapa que cuida dos sons do seu filme. Não é apenas das vozes que precisamos, afinal alguns filmes podem não ter diálogo algum, mas também dos efeitos sonoros de quem sabe uma caminhada, ou de pássaros cantando, cavalos correndo, chuva caindo... tudo isso e muito mais. Todos esses efeitos são gravados em estúdio ou, dependendo do orçamento que o seu projeto tiver, adquiridos através de bancos de sons. Existem uma série de empresas que disponibilizam e comercializam esses bancos, basta uma procura rápida no Google para encontrar alguns.

2.2.3.4 Trilha Sonora

Segundo a diretora Lea Zagury “*A trilha vem preencher a natural falta de som ambiente deste novo universo. Ela concede a voz. Ela conduz a consciência e emoções do gênero narrativo. Ela pontua ações, intensifica o suspense e impacta a narrativa*”. (ZAGURY, 2015)

É interessante que desde a concepção do filme, o diretor geral pense nas referências de trilha que combinem com o filme e comece a planejar as etapas de sua construção. É importante considerar o conceito do filme e a narrativa dramática para definir o ambiente sonoro que continuará até a construção final da trilha.

Alguns curtas experimentais e filmes fazem da trilha sonora o principal conceito do filme, o que definirá a direção de arte e/ou a técnica escolhida. Podemos usar como exemplo as antologias *Fantasia* (1940) e *Fantasia 2000* (1999), da Disney. Cada segmento de animação dos filmes foi elaborado a partir da escolha de uma música clássica.

A música não precisa estar presente continuamente do início ao fim de um filme: momentos de ausência permitem que o público respire e tenha instantes de contemplação, que são necessários para que a música ganhe fôlego. Muitas vezes a sua ausência é usada antes de súbitos ápices de música intensa para um impacto dramático.

Como referência em trilha temos o longa brasileiro *O Menino e o Mundo*, de Alê Abreu. Nele não há diálogos e um idioma inventado foi criado para as canções, favorecendo o alcance mundial do filme. A trilha foi realizada com percussão corporal e instrumentos na forma de música e efeitos sonoros.

2.2.3.5 Mixagem de Som

Na mixagem todos esses arquivos de áudio serão unidos no filme e portanto precisarão de ajustes finos. Esses ajustes são feitos para que, por exemplo, o volume dos efeitos sonoros não fique mais alto do que o das vozes dos personagens. Não queremos perder um diálogo emocionante entre um pai e filho na beira da praia porque as gaivotas gritavam alto demais, certo?

É também na mixagem que definimos qual caixa de som deve tocar qual som. Você já reparou enquanto ouve música com fones de ouvido que certos tons parecem tocar só de um lado ou de outro dependendo da música? O mesmo acontece nas saídas de áudio da televisão e é nessa hora que fazemos essas escolhas para ajudar na imersão e na ambiência.

2.2.3.6 Master

No momento que temos a imagem final animada e o áudio final editado, tudo junto no nosso arquivo base, nosso filme é então renderizado no programa e está pronto! Chega então a hora de escolher a portabilidade dos nossos arquivos. Podemos salvar o tipo de arquivo referente a qual ou quais plataformas ele irá estar disponível. Por exemplo, podemos salvar um arquivo em HDMI 1920x1080 pois nossa série passará na TV, ou podemos salvar em MKV ou AVI pois queremos deixar disponível em sites como Vimeo ou Youtube.

Esse arquivo será então enviado ao canal, site, etc. onde o programa será transmitido.

3 CONSIDERAÇÕES SOBRE O DIA A DIA EM UM ESTÚDIO

3.1 EXPECTATIVA X REALIDADE

Na teoria o modelo apresentado por Jonas Brandão é o ideal, mas na realidade do dia a dia de estúdio infelizmente os prazos costumam ser menores do que seria necessário para que as etapas não ultrapassassem umas às outras. Por exemplo, no quadro dizemos que o design de cenários deve vir antes que a animação, porém se há um atraso no storyboard/animatic é comum a equipe de cenário e a equipe de animação começarem a produção ao mesmo tempo. Isso atrapalha ambas as equipes pois os layouts de cenário precisam ser feitos o mais rápido possível para que os animadores possam trabalhar e só depois substituídos pela versão final colorida.

Às vezes a cena é animada sem nenhuma referência de cenário e se o ilustrador não for avisado disso a composição não vai encaixar com a posição/ângulo do personagem. No final alguma coisa vai precisar ser refeita (animação ou cenário) e teremos mais um quadro de atraso.

3.2 TRABALHO EM GRUPO

Acho que um dos trabalhos mais colaborativos que você vai encontrar em artes é a animação. Pelo número de etapas que eu citei ali em cima você já consegue ter noção que precisa de muita gente diferente, não é mesmo? E muita gente diferente significa que é preciso haver boa comunicação e responsabilidade, ou tudo vira uma bagunça sem fim. Mesmo existindo o produtor de linha, que é aquele responsável por essa comunicação entre os setores, cuidar para que os prazos sejam respeitados e que todos tenham acesso ao que precisam para executar suas funções, eventualmente você vai precisar conversar com alguém de outro setor para pedir alguma coisa, tirar uma dúvida etc. Conhecer um mínimo sobre as outras etapas da animação, ter uma boa comunicação estabelecida com os outros setores e um alto nível de organização dos arquivos e prazos é fundamental.

4 AJUDE SUA ALTEZA!! – A BÍBLIA DO PROJETO

Chamamos de bíblia o documento, seja ele impresso ou virtual, usado para convencer um canal a produzir o seu projeto de animação. Nele deve constar sobre o que o programa (série, filme ou curta) fala, as fichas de descrição dos personagens principais, imagens conceituais sobre como o produto final deve parecer visualmente, sugestões de roteiros, números de episódios e duração etc.

No livro *The Art of Over the Garden Wall* o autor termina a descrição de uma bíblia de animação com a seguinte dica: “*Você quer que um canal termine de ler a sua bíblia e pense, “Rapaz, Eu queria que isso fosse um programa real.”*”

4.1 INSPIRAÇÕES

As inspirações para criar os episódios e personagens vêm de muitos lugares, não só de contos de fadas. Os personagens Beth e Sirius, por exemplo, surgiram enquanto eu ouvia a música *Orion e o cachorro* da banda Sea Wolf. O perfil dos personagens Octave e Victor, que sofrem com suas inseguranças e a pressão das expectativas dos pais, não é novidade para a maior parte dos adolescentes e jovens adultos que conheço.

A jovem sereia da sinopse “Chamado das Profundezas” tem um quê de Pequena Sereia misturado com as fotos estranhas de celacantos que eu encontrei.

Sempre que eu encontrava alguma imagem interessante, e que dialogasse com o que procurava criar, salvava em pastas no Pinterest, site que funciona como uma rede social de compartilhamento de fotos. Assemelha-se a um quadro de inspirações, onde os usuários podem compartilhar e gerenciar imagens através de pastas. Sempre que eu ouvia uma música que me lembrava algum personagem eu salvava em uma playlist própria no Spotify.

Algumas das animações que tenho como referência para esse projeto, seja por roteiro ou questões estéticas, são *Hora de Aventura*, *Steven Universo*, *Song of the Sea*, *Princesa Cavaleiro*, *Over the Garden Wall*, *Shrek* e os clássicos da Disney.

4.2 CRIAÇÃO DA LOGO

Usando como base a fonte Mountains of Christmas (disponível gratuitamente na internet) junto com desenhos de escudos e flores fui criando uma composição para a logo da série. Procurando manter o tom alegre e vívido da história fiz alguns testes com cor pensando sempre na saturação, legibilidade e forma. Trazer elementos como o chapéu da protagonista e a coroa do príncipe ajudou a criar uma identidade que se apropria de símbolos do universo representado de maneira direta.

Ao longo da criação mantive uma camada branca no modo 'color' no arquivo do Photoshop que me permitia checar como ficava a logo em tons de cinza sempre que ligada, o que serve para mostrar com mais clareza se o contraste com as cores está ou não funcionando.

O processo passou por layouts de ideias distintas, testes com famílias tipográficas diferentes, testes com paletas de cores variadas, finalização da ideia escolhida, ajustes no símbolo do chapéu e a versão final apresentada na bíblia.



Rascunhos de ideias para a logo de *Ajude Sua Alteza!!*.



Teste em tons de cinza da logo.



Testes com variações da paleta de cor para a logo de *Ajude Sua Alteza!!*.



Versão final da logo de *Ajude Sua Alteza!!*, utilizada na bíblia da série.

4.3 HISTÓRIA

Era uma vez, no distante vilarejo de Lille Arbore, uma jovem chamada Alex que cresceu ouvindo histórias épicas dos melhores cavaleiros de todos os tempos. Maravilhada pelos contos cheios de espadas, magias, princesas e dragões a jovem promete a si mesma virar a melhor cavaleira de todo o reino.

Agora com seus 13 anos e um trabalho na guarda do castelo, nossa heroína busca dar o seu melhor nas missões que recebe do príncipe regente Victor. Será um caminho longo e cheio de desafios... ainda mais tendo uma bruxa intrometida como madrastra!

É preciso coragem, paciência, uma boa espada, amigos leais e quem sabe um pouco de magia para sobreviver nesse mundo. E será que todos conseguirão seu “felizes para sempre?”

4.3.1 Por que contos de fadas?

Quando me propus a criar uma série de animação infanto juvenil não tive dúvidas de que buscaria minhas maiores referências na minha infância: cresci fascinada pelos clássicos Disney, assim como gerações antes de mim e com certeza gerações futuras.

Os contos de fadas tem origens muito antigas e atravessam os séculos ganhando diferentes versões pelo mundo todo, sem nunca perder seu caráter universal. Suas narrativas possuem elementos que fazem parte do imaginário de todas as culturas. Para a psicanálise, são narrativas que contêm simbolismos do nosso inconsciente; para a educação, estimula a criatividade e ajuda a criança, através da fantasia, a entender suas emoções; para todos nós, são histórias que nos ensinam a enfrentar problemas do mundo real – assim como os personagens, enfrentamos desafios para alcançar nossos objetivos e sermos felizes.

Para Bruno Bettelheim: *“Para que uma estória realmente prenda a atenção da criança, deve entretê-la e despertar sua curiosidade. Mas para enriquecer sua vida, deve estimular-lhe a imaginação: ajudá-la a desenvolver seu intelecto e a tornar claras suas emoções; estar harmonizada com suas ansiedades e aspirações; reconhecer plenamente suas dificuldades e, ao mesmo tempo, sugerir soluções para os problemas que a perturbam. Resumindo, deve de uma só vez relacionar-se com todos os aspectos de sua personalidade - e isso sem nunca menosprezar a criança, buscando dar inteiro crédito a seus predicamentos e, simultaneamente, promovendo a confiança nela mesma e no seu futuro.”* (BETTELHEIM, A Psicanálise dos Contos de Fadas, pag.5)

4.4 PERSONAGENS

Desde o início do processo de criação dos personagens eu sabia que queria uma inversão dos papéis que estamos acostumados a ver nos contos de fadas: a heroína principal é uma jovem que não gosta de vestidos e não se preocupa romanticamente com príncipes, tendo até pouca paciência para eles. O príncipe sofre com as expectativas altas sobre ele, não sendo um bom guerreiro e aparentando um lado mais sensível do que é esperado de um rei. A madrasta tem sua função na história, dividida entre vilã e fada madrinha, e é a figura materna da protagonista.

Para me ajudar na construção desses e de outros personagens, me aprofundi mais nas minhas leituras para buscar as origens desses padrões de personagens nos contos de fadas, principalmente na questão da representatividade feminina. Bruno Bettelheim, em seu livro *A Psicanálise dos Contos de Fadas*, faz algumas anotações muito persistentes sobre o assunto em vários momentos, mas foi no livro *Da Fera à Loira*, de Marina Warner, que realmente encontrei o que procurava. No livro, a autora aborda versões diferentes dos contos, por épocas e autores distintos, fazendo um recorte sobre a representação das figuras femininas, especialmente.

Usando como exemplo *Branca de Neve e os Sete Anões* (1937) e *Cinderella* (1950), Marina Warner comenta sobre a presença das madrastas más nos filmes da Disney:

“Os dois filmes se concentram com prazer exuberante na madrasta perversa e violenta, com seus cabelos negros como as penas de um corvo e as garras de uma ave de rapina; nem mesmo os poderes inventivos de Disney conseguiram salvar os príncipes de uma banalidade sem expressão e as heroínas de um sentimentalismo açucarado. O poder autêntico emana das mulheres más, e a fada-madrinha gorducha e simpática, em Cinderella, parece não ser páreo para elas.” (WARNER, *Da Fera à Loira*, p. 239)

Algumas das versões mais populares dos contos de fadas são as que passaram pelos famosos Irmãos Grimm, Jacob e Wilhelm, escritores alemães que durante a vida se dedicaram ao registro de vários contos infantis. Segundo Marina, as modificações feitas por eles no que diz respeito ao material original contribuem para a visão que temos hoje da madrasta má, da mãe ausente (geralmente citada como falecida no início do conto), da princesa sempre boazinha, etc.

“Os irmãos também abrandaram a crueldade – especialmente em dramas familiares. Não podiam fazê-la desaparecer por completo, mas, em “Joãozinho e Maria”, acrescentaram a relutância desprezível do pai a uma versão anterior em que tanto o

pai como a mãe se haviam proposto a abandonar os filhos, e transformaram a mãe numa madrasta perversa. De modo geral, tenderam a suavizar a vileza do pai e colocar outra mulher no lugar da mãe natural, que havia atuado como a vilã das versões que haviam ouvido: sentiram-se obrigados a apresentar mães menos brutais do que as descritas pelas narradoras cujo material eles redigiam.” (WARNER, Da Fera à Loira, p.243-244)

“O desaparecimento das mães originais nesses contos é uma reação à brutalidade do material: em seu idealismo romântico, os Grimm literalmente não toleravam que uma presença materna fosse equívoca ou perigosa, e preferiram bani-la completamente. Para eles, a mãe má precisava desaparecer para que o ideal sobrevivesse e permitisse que a Mãe florescesse como símbolo do eterno feminino, a terra natal, e a família em si como o mais elevado desiderato social.” (WARNER, Da Fera à Loira, p.244)

Marina ainda menciona a relação princesa-rei (pai-filha) segundo Vladimir Propp e a falta de pesquisa pelas relações entre mulheres que não se resumem àquelas de rivalidade. Quase não vemos a relação mãe-filha, apenas a madrasta-enteada.

“Quanto à princesa, Propp não conseguiu separar sua função da de seu pai, mas as tratou como se pertencessem a uma única esfera de ação: “A princesa e seu pai não podem ser exatamente delineados um do outro”, escreveu ele, assim revelando, inadvertidamente, o caráter estritamente patriarcal das tramas matrimoniais tradicionais, as etapas pelas quais a narrativa avança, a dinâmica do contrato firmado segundo o desejo do pai. Propp não analisou a função do conto maravilhoso do ponto de vista de uma mãe, não investigou a estrutura procurando pelo decalque inverso do desenho pai-filha: o da mãe-filho. As mães são distribuídas segundo seu papel na trama, como doadoras ou vilãs, e não segundo o lugar que ocupam no sistema da autoridade familiar, como o pai. O desaparecimento das mães do primeiro plano da taxionomia de Propp reflete seu silenciamento e ausência em algumas das próprias histórias. Contudo, a estrutura dos contos mais profunda, invisível, pode ser dissecada diferentemente, como uma busca de autoridade por parte das mulheres. Propp inadvertidamente reproduz o peso do poder masculino no conto maravilhoso, e as consequentes alianças que colocam mulheres contra mulheres; a tensão irrompe dentro das histórias como dissensão e rivalidade femininas.” (WARNER, Da Fera à Loira, p.271)

Todas essas leituras me ajudaram a avançar no que eu pretendia para cada personagem. Deixo em anexo os textos que criei de descrição dos meus personagens para o arquivo final da bíblia do projeto.

4.4.1 Personagens principais

Alex

Jovem espadachim que sonha em ser a melhor cavaleira de todo o reino. Leva tão a sério suas tarefas que chega a ser um pouco atrapalhada, bagunçando o dia a dia do castelo. Sendo assim é comum que o príncipe separe muitas missões em reinos próximos para ela na tentativa de mantê-la bem long.. quero dizer, ocupada.

Sua madrasta é uma bruxa da floresta que está sempre tentando atrapalhar suas missões, aparecendo quando não é chamada e dando opiniões desnecessárias sobre como Alex deveria se vestir, perguntando se ela tem se alimentado direito e por aí vai.. uma chatice!

Sua espada é a famosa Estrela do Amanhã, um presente deixado por seu pai antes de desaparecer. Dizem que foi forjada com magia, para nunca se quebrar.

É sempre prestativa, ajudando todos os moradores do vilarejo em seu tempo livre, e por isso é muito querida. Frequentemente troca cartas com suas amigas princesas, através de sua coruja mensageira Ulay.

É um pouco impaciente com aqueles que não conseguem seguir o seu ritmo, principalmente com os príncipes. Ainda assim está sempre lá para defendê-los, seja com palavras ou com a espada!

Príncipe Victor

Sempre cansado, com olheiras e sem conseguir deixar a coroa no lugar. Seu pai, o Rei, sai em uma longa expedição e manda cartas de vez em quando, mas nunca retorna para cuidar do reino, deixando o filho sobrecarregado. Tem a saúde frágil e é debochado pelos outros por conta disso. É responsável e se preocupa em excesso. Tenta seguir as regras ao máximo e passa mal toda vez que Alex vai contra elas.

Manchas

É o cachorro de estimação do príncipe Victor e o melhor amigo/confidente de Alex. Sempre está de olho nos heróis e pronto para ajudá-los com qualquer problema. É vira-lata e foi encontrado pelo príncipe quando era filhote. Nunca serviu como cão de caça (assim como o dono nunca serviu como caçador!), sendo tão gentil com outros animais que não machucaria nem uma mosca.

Ophelia, a Bruxa Coruja

Bem-humorada, esperta, vaidosa, essa bruxa gosta mesmo é de conforto, cuidados com a aparência e festas palacianas.

Seu sonho é tomar o controle de Lille Arbore, aproveitando o afastamento do Rei e a falta de experiência de Victor. Afinal ela daria uma ótima rainha, mesmo que Alex como princesa não fosse lá essas coisas!

Inconformada com a escolha da enteada em entrar para a guarda real, Ophelia sempre está às voltas com algum plano, poção, intriga, chantagem... qualquer coisa para pôr um fim nessa ideia de ser cavaleira e colocar seus planos em prática!

Ainda assim isso não significa que ela deixe Alex se machucar se as coisas ficam complicadas demais nas missões (não que a menina precise saber). Se equilibrando entre madrastra má e fada madrinha, Ophelia segue com grandes planos para o reino e para Alex... é bom Victor estar preparado!

Personagens Secundários

Príncipe Sapo

“Ma cherrie, mon amour!!!!” Não há moça que escape da mira desse Don Juan do Reino de Anfíbia. Com os olhos esbugalhados e as mãos sempre grudentas é fora da compreensão de Alex o porquê desse príncipe fazer tanto sucesso. Se ele não está dando alguma festa significa que está em perigo em algum lugar. Paquera todas as garotas, mas não quer casar com nenhuma. Seus conselheiros são um girino e um axolotl (espécie de salamandra que não se desenvolve na fase larval).

Firmino e Gerônimo

São os conselheiros do Príncipe Sapo. Firmino é o girino caxias que nunca virou sapo (e que esconde um grande complexo por isso!) e Gerônimo é o axolotl festeiro que não leva nada a sério e está sempre super relax.

Princesa Amábille e o Mago

Não se deixe enganar pela fofura, a princesa Amábille é bem assustadora quando contrariada! Além disso ela nunca está sozinha: surgindo dos lugares mais inesperados (uma gaveta, um pote de planta, um saco de arroz...) está o Mago! Ele sabe que os pedidos da princesa costumam ser um pouco... exagerados, mas o importante é manter o emprego. É um dos principais rivais de Alex, mas também um grande aliado.

Frederick

Frederick observava a constelação Orion toda noite (pesquisar quais meses ela pode ser vista e onde) e traçava mapas do céu e do mar como parte de seu trabalho no reino de Lille Arbore.

Surdo desde nascença, ele escreve em um caderno quando precisa dizer alguma coisa e consegue ler lábios, quando a pessoa fala devagar.

Preferiu viver isolado no observatório por sentir que as pessoas do vilarejo não o queriam como companhia. É mal-humorado e solitário.

Beth

Bethegeuse (Beth) é a estrela que despencou do céu atrás de seu cachorro Sirius e passou a viver com Frederick em seu observatório. No começo ela ficou muito preocupada em como voltar para o espaço mas com o tempo foi se acostumando com a vida no reino.

Ela é o completo oposto de Frederick, está sempre de bem com a vida, gosta de sair, conversar e fazer amigos, e quando fica animada demais brilha um pouco e seus olhos acendem.

Sirius

É o cachorro de Beth e fazia parte da constelação Cão Maior. Sua aparência é baseada na raça Ibizan Hound, tem pernas longas e orelhas pontiagudas em formato de diamante. É esperto, sério e rápido. Gosta muito do Manchas.

Príncipe Octave

Vindo de uma longa linhagem de viúvas negras, esse príncipe só poderia esperar por perder a cabeça logo após o casamento. Inconformado com seu destino ele resolve pedir a uma jovem humana chamada Vivienne para ser sua noiva, muito a contragosto de sua severa mãe. Seus autores favoritos são inspirados em Edgar Allan Poe e Lord Byron. É romântico, pessimista, ansioso e impulsivo. Quando fica muito nervoso ele toma a forma de uma aranha pequeninha.

Vivienne

Gentil e delicada, é a melhor costureira do vilarejo de Araqnall e ama o que faz. Sofre de aracnofobia e tenta fugir do príncipe Octave de qualquer jeito. É ela que costura as roupas luxuosas do Príncipe Sapo e da Princesa Amáville.

4.5 CONCEITOS DE LOCAÇÃO

Dentre todas as minhas inspirações e referências, considero que a principal é o trabalho de ilustração de Mary Blair, que ficou muito conhecida pelo seu trabalho nos estúdios Walt Disney, criando conceitos para filmes como *Peter Pan*, *Alice no País das Maravilhas* e *Cinderella*.

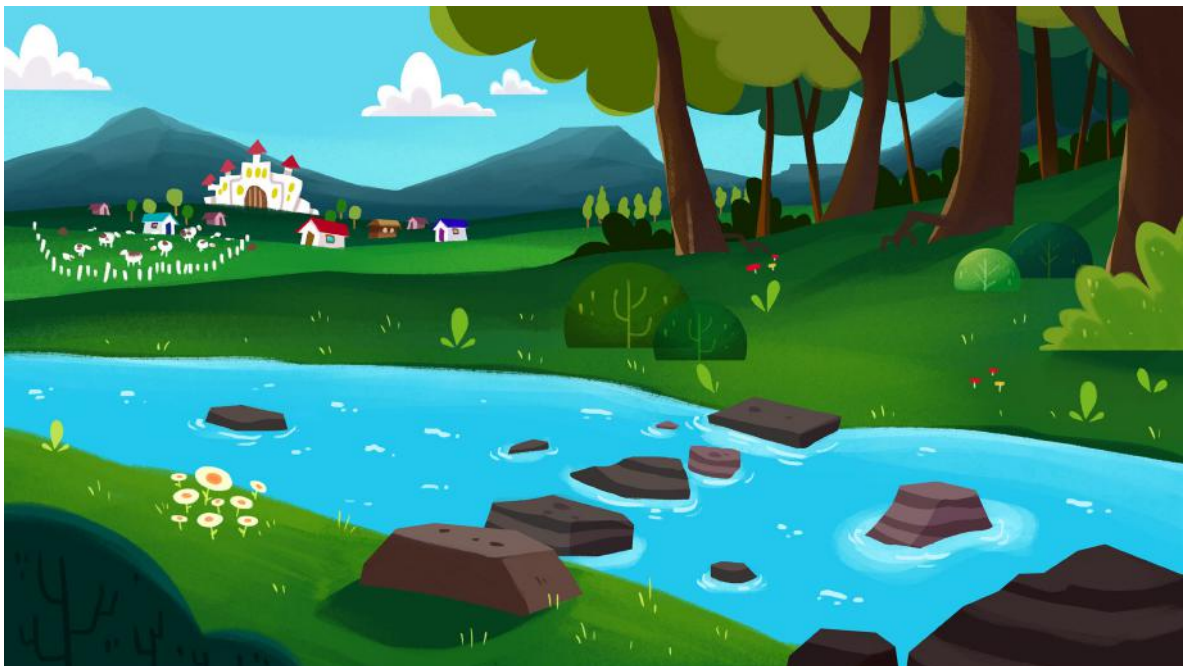


Conceito para o filme Cinderella (1950, Disney) por Mary Blair.

No caso dos cenários para *Ajude Sua Alteza!!* escolhi trabalhar com um cenário sem linhas, bem colorido, com elementos mais gráficos em alguns momentos, como as árvores e plantas, mas com uma pintura mais detalhada em outros, estabelecendo planos, luz e sombra etc.

Com relação à leitura do personagem junto ao cenário foram feitos alguns testes ainda na fase de conceitos e optou-se por manter os personagens com linha (preta ou colorida) para que a boa leitura do personagem seja sempre respeitada.

Deixo a seguir um exemplo de layout e finalização do conceito de cenário da floresta para *Ajude Sua Alteza!!*.



Conceito de layout e finalização da Floresta Encantada para *Ajude Sua Alteza!!*.

4.5.1 Reino de Lille Arbore

Cercado de florestas mágicas onde moram bruxas, unicórnios e fadas, o pequeno reino se mantém próspero em meio à paz e harmonia que cultivou com os outros reinos próximos.

Desde que os antepassados de Victor se estabeleceram naquelas terras já se passaram mais de 300 anos. A Floresta Encantada é o lugar favorito de Alex, foi lá onde cresceu e morou a maior parte da infância. Mas ela sempre precisa ser cuidadosa para

não chegar muito perto da Casa da Bruxa, onde sua madrasta Ophelia prepara poções, cozinha pratos duvidosos e tenta prender Alex para vesti-la com roupas cheias de rendas e babados a qualquer custo! Mais ao norte podemos encontrar também a Lagoa Sombria, e não são todos que conseguem enfrentar suas águas turvas à noite. Dizem até que há sereias por lá em noites de lua cheia...

4.6 SINOPSES

A proposta é que a temporada seja composta de 26 episódios de 11 minutos cada.

Para a bíblia separei cinco sinopses, que transcrevo aqui para registro. O episódio 01 – O Resgate foi pensado como o possível piloto e é baseado no quadrinho Resgate escrito por mim em 2015.

01 – O Resgate

Alex, invade a torre de um bruxo para salvar um príncipe que foi sequestrado por motivos desconhecidos. Chegando lá o príncipe alega ter sido transformado numa criatura horrível, apesar de sua aparência parecer impecável. Os dois tentam fugir do castelo mas um mago os tranca lá dentro e uma batalha se desenrola, com espadas, socos e magia. Quando tudo parece perdido para a heroína uma reviravolta faz com que a verdadeira forma do príncipe seja revelada: um sapo, só que do tamanho de uma pessoa e com roupas chiques. Com sua língua comprida ele consegue tirar a varinha mágica da mão do bruxo e ajudar a vencer a luta. Nesse momento uma bela princesa surge desesperada no saguão e explica que é ela o motivo que teria o levado a cometer tais crimes. Tudo se acerta do fim, o perdão ao bruxo é concedido, ele e a princesa são deixados em paz no castelo, o Príncipe Sapo é devolvido ao seu reino e a protagonista segue em paz e bem recompensada de volta para casa.

02 – Chamado das Profundezas

Alex recebe a missão de procurar a concha dos espíritos, que dizem estar no fundo da Lagoa Sombria, ao Norte do reino. Segundo a lenda, a cada 100 anos a concha brilha fortemente procurando aqueles que desejam se comunicar com os que já partiram. Alex pretende levar o artefato até Victor, que procura se comunicar com sua mãe, a antiga Rainha, há tempos falecida. Porém ela deve tomar cuidado com a Lagoa Sombria, que dizem ser guardada por sereias de cabelos longos e dentes pontudos.

Para essa missão o ideal é encontrar algum barqueiro experiente e corajoso, mas a única pessoa que se disponibiliza é a filha do pescador, prometendo encontrar Alex na calada da noite, quando ninguém estiver olhando e não se ouvir nenhum som. Em troca ela também quer a chance de usar a concha. Será que as duas vão conseguir?

03 – O UniHomem

Durante uma caçada real Alex insiste que essa é a chance perfeita para capturar um unicórnio de verdade, o que significaria obter um chifre de unicórnio com poderes incríveis e desconhecidos. Ela então arruma diversas armadilhas mortais pela clareira enquanto Victor se esforça para entreter os convidados e fingir que entende alguma coisa sobre caçadas.

Quando o príncipe tropeça ao tentar atirar uma flecha ao alvo, ele acaba caindo em uma das armadilhas, colocando em funcionamento um complexo efeito dominó que termina com ele sendo enjaulado e pendurado em uma árvore, onde todos os convidados apontam e riem.

Vermelho, com o cabelo bagunçado e as roupas amassadas ele grita por Alex, que inesperadamente grita de volta. Todos ouvem o som de cascos e os gritos se aproximando, assim como todo um farfalhar alto e movimentos bruscos vindo da floresta. Segundos depois Alex aparece na clareira, montada em um unicórnio raivoso. O animal dá um pinote violento que faz Alex sair voando e então parte correndo de volta à floresta, não sem antes quebrar a jaula onde Victor estava, mordendo sua mão e passando por cima dele.

Mais tarde, enquanto briga com Alex sobre o fracasso do dia ela nota a mordida em meia lua na mão esquerda do príncipe e puxa o ar pela boca, soltando um som assustado. Apontando para a mordida ela pergunta se foi o unicórnio. Ele responde que sim e ela diz que isso não é bom, que ele está prestes a se transformar em um... homem..córneo.. não, isso não soa muito bem.. um UNIHOMEM!

Ele diz que isso é besteira e que está perfeitamente bem, mas quando levanta as mãos a esquerda virou uma pata de cavalo.

Alex desesperadamente procura uma cura nos livros do Castelo. Quando está quase desistindo tem a ideia de pedir ajuda a Ophelia, sua “mãedrastra”, e muito a contragosto, vai procurá-la.

Ela vai até a casa de Ophelia, que promete ir até o castelo trabalhar numa cura se Alex cumprir todas as tarefas de uma looooonga lista. Alex, sem opção melhor, aceita..

O príncipe começa a passar por transformações, como cascos no lugar de mãos, cabelo ultra sedoso, o chifre crescendo na testa e eventualmente uma cara de cavalo. Será que Alex vai terminar as tarefas a tempo de curar seu amigo?

04 – O conto do Príncipe Aranha

Voltando de uma missão Alex encontra uma jovem fugindo de uma pessoa-aranha gigante aos prantos. Ela faz a aranha tropeçar com a perna enquanto a jovem continua correndo para longe. Ao questionar a aranha sobre o que está acontecendo esta se apresenta como o príncipe Octave, de um reino vizinho, e explica que há semanas tenta convencer a menina a se casar com ele. O costume do reino dele é que o príncipe se case com uma viúva negra e perca a cabeça na lua de mel, por isso ele quer se casar com uma humana e viver uma longa vida ao seu lado. Mas a jovem Vivienne por mais gentil e amável que seja sofre de aracnofobia, um medo extremo de aranhas. Com pena do príncipe, Alex decide ajudá-lo a conquistar a jovem, com músicas e arranjos de flores.

05 – Príncipe Alex

Durante uma discussão inflamada sobre como cada um devia agir, Alex acaba derrubando uma poção de troca-troca em Victor e nela mesma, fazendo com que eles troquem de corpo. Por ter derrubado tudo de uma vez o Mago explica que vai precisar de um tempo para fazer um antídoto. Alex (corpo de Victor) fica sem graça e tenta se desculpar, mas o príncipe (corpo de Alex) entra em desespero pensando em todas as tarefas reais que ele tinha marcado nesse dia.

Alex o sacode mandando-o se acalmar e pede que ele liste todas as tarefas, prometendo não desapontá-lo! O Mago completa com a ideia de que ele deveria aproveitar essa oportunidade para tirar o dia de folga. Ele não fica muito convencido de que vai dar certo, mas concorda.

No pátio do castelo, sentado perto da fonte, o príncipe solta um grande suspiro murmurando “não sei o que ela faz o dia todo além de me atrapalhar”. Nessa hora começam a aparecer moradores do vilarejo solicitando a ajuda de Alex para várias tarefas, tratando-o de maneira familiar e amigável, com abraços e agrados. Victor começa a gostar da ideia de ser Alex por um dia.

Enquanto isso Alex se torna um príncipe Victor muito carismático e proativo. Contudo, suas decisões sobre os assuntos do reino não são lá as melhores...

4.7 NÃO ESQUEÇA O E-MAIL!

Tudo que é importante sobre a sua série está aí: sinopses, personagens, cenários... só não esqueça de deixar um e-mail de contato! Se você quer que te procurem sobre esse projeto você precisa deixar claro onde te encontrar. No caso da minha

bíblia eu criei um e-mail novo exclusivo para o projeto, acho que facilita separar o que diz respeito a esse trabalho do resto das minhas coisas. Além disso, se mais pessoas se juntarem para me ajudar com o projeto o e-mail pode ser coletivo.

4.8 BÍBLIA PRONTA! ...E AGORA?

Agora que a bíblia está completa o próximo passo é formalizar o registro do seu trabalho. A ideia é que seu projeto normalmente vai passar por vários canais e editais até que um dia, talvez, ele seja aceito para produção. Não é para ficar paranoico achando que todos estão querendo roubar a sua ideia, mas como ela vai circular por muitos lugares e olhos o correto é que se tenha esse registro.

4.8.1 Como eu entro em contato com um canal, uma produtora, um edital?

Existem algumas maneiras de mostrar o seu trabalho para o mundo. Algumas pessoas tiram impressões da bíblia e enviam diretamente para os estúdios que julgam produzir conteúdo semelhante àquele que a pessoa está oferecendo, mas dependendo do tamanho do estúdio (ex: Cartoon Network, Fox, Dreamworks) as chances do seu material passar despercebido no meio de todo o correio que eles recebem não são pequenas. É interessante ficar atento às chamadas de portfólio dos estúdios, às aberturas de editais e também durante o Anima Mundi, quando temos atrações como o Anima Forum, que traz profissionais da área para junto do público. O Anima Coaching, por exemplo, é o espaço exclusivo do Anima Forum para aqueles que já têm um projeto de animação, seja iniciante ou avançado. São reuniões de 30 minutos com profissionais de diversas áreas do mercado de animação onde você apresenta o seu projeto e recebe comentários que podem te ajudar a melhorar o que precisa.

5 CONCLUSÃO

Apesar de termos acabado de completar 100 anos de animação brasileira no ano passado (2017) ainda há um longo caminho pela frente. Mesmo assim, como negar o impulso que o nosso mercado conseguiu tomar na área do audiovisual nesses últimos anos? Séries como *Irmão do Jorel* (Copa Studio) e *Oswaldo* (Birdo), que fazem sucesso e são exportadas para outros países, filmes como *O Menino e o Mundo* que ganham destaque nos maiores festivais de animação, estúdios novos e criativos surgindo com propostas inovadoras.

Sinto-me grata por estar participando desse momento de crescimento na área da animação e quero receber de braços abertos os colegas que estão por vir. Comemoro a conclusão deste trabalho acreditando que deixo um material que poderá servir de auxílio a quem se interessa por esse mundo doido mas não sabe por onde começar.

Me despeço de uma parte da minha vida para então poder me dedicar inteiramente à outra. Quero continuar me aprofundando em animação: aprender um pouco mais de cada etapa, participar de mais projetos, me aperfeiçoar na minha especialidade, fazer mais cursos.

Minha personalidade ansiosa quase me fez desistir algumas vezes: ter passado os últimos 3 anos me equilibrando na corda bamba entre trabalho e faculdade não foi uma tarefa fácil, mas no final das contas deu certo e aqui estamos hoje.

Levo comigo este projeto de animação para continuarmos crescendo juntos.

GLOSSÁRIO

Muitos termos amplamente usados em animação derivam do idioma inglês, criando assim a necessidade de adicionar um pequeno glossário ao final da pesquisa.

A

Animatic Representação videográfica do storyboard, com movimentos de câmera e som.

B

C

Crop Nome dado ao recorte de uma cena dentro de um cenário principal.

D

E

F

G

H

I

J

K

L

Lipsync Animação da boca dos personagens em sincronia com o áudio das vozes gravadas.

Lineup Arquivo de consulta com todos os personagens enfileirados um do lado do outro para ter a noção da proporção entre eles.

M

N

O

P

.PDF Formato de arquivo com layout fixo, podendo conter texto e imagem.

Prop

.PSD Formato de arquivo do Photoshop.

Q

R

Rigging Etapa do processo de animação onde se prepara o arquivo do personagem para ser animado, vetorizando as peças e criando bancos de poses, bocas, mãos, etc.

S

Storyboard É um método de organização gráfica, por meio de uma série de ilustrações ou imagens arranjadas em sequência com o propósito de pré-visualizar um filme, animação, série, comercial, etc. Sendo um roteiro desenhado, seu layout gráfico se assemelha a uma história em quadrinho.

T**U****V**

Vimeo Site de compartilhamento de vídeos.

W**X****Y**

YouTube Site de compartilhamento de vídeos.

Z

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BETTELHEIM, Bruno. *A Psicanálise dos Contos de Fadas*. 16. ed. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 2002.

CAMPOS, Josiane; WOLF, Paulo; VIEIRA, Milton. *O DESIGN NO PROCESSO DE CRIAÇÃO DE NARRATIVAS INFANTIS: ESTUDOS PARA O DESENVOLVIMENTO DE ROTEIRO PARA UMA SÉRIE ANIMADA EDUCATIVA*. Revista Arte&, São Paulo, Volume XV, 2014.

EDGAR, Sean e MCHALE, Patrick. *Art of Over the Garden Wall*. Milwaukie, OR: Dark Horse Books, 2017.

MEREGE, Ana Lúcia. *Os Contos de Fadas: Origens, Histórias e Permanência no Mundo Moderno*. São Paulo: Claridade, 2010.

SOLOMON, Charles. *The Art of Frozen*. Califórnia, 2013.

WARNER, Marina. *Da Fera à Loira: sobre contos de fadas e seus narradores*. São Paulo: Companhia das Letras, 1999.

SITES

Alex Grigg Tutorial “Photoshop Animation Techniques (Redux, Creative Cloud)”: <https://vimeo.com/80851591>
<disponível na rede em 15/09/2018>

Estúdio Escola de Animação: <https://www.facebook.com/estudioescola/>
<disponível na rede em 15/09/2018>

A importância da trilha sonora para a animação: <http://www.animamundi.com.br/pt/blog/a-importancia-da-trilha-sonora-para-a-animacao/>
<disponível na rede em 15/09/2018>

Pictotalk com Ben Bocquelet: <https://conference.pictoplasma.com/2014/ben-bocquelet/>
<disponível na rede em 15/09/2018>